

---

## L'espace science-fictionnel (au sein) du jeu vidéo

Julie Delbouille, Björn-Olav Dozo et Lison Jousten

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/resf/2124>

DOI : 10.4000/resf.2124

ISSN : 2264-6949

### Éditeur

Université de Limoges

Ce document vous est offert par Université de Liège



### Référence électronique

Julie Delbouille, Björn-Olav Dozo et Lison Jousten, « L'espace science-fictionnel (au sein) du jeu vidéo », *ReS Futurae* [En ligne], 12 | 2018, mis en ligne le 19 décembre 2018, consulté le 20 décembre 2018.

URL : <http://journals.openedition.org/resf/2124> ; DOI : 10.4000/resf.2124

---

Ce document a été généré automatiquement le 20 décembre 2018.

---

# L'espace science-fictionnel (au sein) du jeu vidéo

Julie Delbouille, Björn-Olav Dozo et Lison Jousten

---

- 1 L'année 1962 voit naître le désormais célèbre *Spacewar*, que nombre de commentateurs reconnaissent aujourd'hui comme l'une des premières productions de l'histoire du jeu vidéo. Initialement issu d'expérimentations réalisées par les étudiants du Massachusetts Institute of Technology, le jeu fait aujourd'hui partie intégrante de l'iconographie science-fictionnelle vidéoludique : flottant au cœur d'un fond noir parsemé de pixels blancs, un sommaire vaisseau tente d'anéantir une flotte adverse. Trouvant dans l'univers spatial un décor en parfaite adéquation avec les capacités technologiques de l'époque, les concepteurs marquent le début d'une relation durable entre deux objets-phares de la culture populaire. Cet imaginaire science-fictionnel, avec lequel le jeu vidéo entre en contact dès sa naissance, ne va jamais cesser d'inspirer et d'alimenter les œuvres vidéoludiques qui verront ensuite le jour. Dans un mouvement inverse, ces dernières viennent s'immiscer çà et là, au travers de différents médiums, venant ainsi renforcer et renouveler toute une série de figures et d'obsessions propres au genre. Le jeu vidéo, en tant que motif mais aussi en tant que média doté d'un langage propre, laisse son empreinte sur d'autres supports, tels que le livre, la bande dessinée, ou encore le film. Ce sont sur ces supports que sont imaginés et représentés des dispositifs ludiques, plus ou moins immersifs, motif classique de la science-fiction qui marque les liens intrinsèques entre les deux objets.
- 2 Les études examinant ces rencontres restent encore clairessemées. En 2015, Andrew Ferguson, éditeur invité du numéro spécial de la revue *Foundation. The International Review of Science Fiction* consacré à « SF and Video Gaming », conclut ainsi son editorial consacré aux liens entre le genre et le médium : « Taken together, they [ces contributions] constitute an invitation to strike out and find one's own intersections – for the field is vast, and the labourers as yet few » (p.13)<sup>1</sup>. Ce sont de nouveaux travailleurs francophones qui explorent ce vaste champ dans ce dossier. Si l'appel à contributions offrait de multiples pistes, étant donné l'ouverture du champ, il est possible de rassembler les contributions de ce dossier selon un axe, que nous allons développer.

Celui-ci confère une identité particulière à cet ensemble, par rapport au parcours d'un état de l'art (majoritairement anglophone) qui met en évidence d'autres pistes.

- 3 Ainsi, outre ce numéro spécial de *Foundation* déjà évoqué qui propose six études de cas sur des univers vidéoludiques de science-fiction très différents (notamment *The Secret World*, *Fallout 3*, *Elite : Dangerous* ou encore *Bioshock*), l'ouvrage qui explore de la manière la plus systématique les jeux vidéo de science-fiction est celui de Neal Tringham, *Science Fiction video games*, paru en 2014 chez CRC Press. Pierre-Yves Houlmont en propose un compte rendu dans ce numéro, qui éclaire le parti pris historique du livre, passant en revue les différents types de jeu mobilisant des univers de science-fiction. Enfin, pour compléter rapidement ce tour d'horizon, au sein de la riche bibliothèque de contributions que constituent les revues *Science Fiction Studies* et *Game Studies*, nous retiendrons deux articles, dont la traduction est proposée également dans ce numéro : l'un, de David M. Higgins, interroge les économies mises en place dans les jeux vidéo de science-fiction. L'auteur examine le cas des MMORPG sous l'angle des échanges monétaires et propose un focus sur *EVE Online*, une simulation spatiale doublée d'un jeu de gestion économique complexe. Celle-ci propose au joueur d'explorer l'espace et d'accumuler des richesses pour développer sa flotte ; le jeu conserve également une composante aventure liée à l'exploration. L'autre article, issu lui aussi de *Science Fiction Studies*, signé de Lars Schmeink, est consacré à *Day Z* et met l'accent sur l'expérience de l'exploration du monde proposée par le jeu. Il insiste sur la spécificité de cette expérience en tant que jeu, expérience interactive et imprévisible, irréductible à une description linéaire telle que la proposerait un autre médium comme la littérature ou le cinéma.
- 4 C'est cette dimension d'exploration de l'espace qui constitue l'axe majeur de ce dossier que nous souhaitons présenter.
- 5 *Spacewar* et nombre de ses successeurs (tels que *Space Invaders* [1978], *Galaxian* [1979], *Galaga* [1981] ou encore *Gradius* [1985], pour ne citer que quelques exemples précurseurs) lancent et développent l'incursion de la science-fiction dans le jeu vidéo, et notamment l'exploitation du combat spatial, sous-genre particulièrement rentable et apprécié du public, dont la production explose littéralement dès le début des années 1980. Dans les balbutiements du médium, le genre science-fictionnel permet notamment de repousser certaines limites : celles des contraintes techniques – la science-fiction offre des espaces et des entités qui s'articulent mieux avec les possibilités encore restreintes de la technologie que la représentation de notre monde empirique – mais également les contraintes narratives – la création d'œuvres où l'ennemi à abattre est un humain, et non un organisme autre, n'interviendront que plus tard dans l'histoire de l'objet (notamment au tournant des années 1990 avec le développement des jeux de combat et des jeux de tir à la première personne). Mathieu Triclot, dans l'interview menée par Fanny Barnabé, explique bien les raisons menant au choix, pour les *hackers* ayant développé le jeu, d'un univers spatial entre la simulation et la science-fiction, qui scelle les premiers liens entre le genre et le médium.
- 6 À partir de cette matrice, on peut proposer une lecture de cette relation entre jeu vidéo et science-fiction comme cristallisation autour de la problématique de l'exploration des espaces, dont les articles de ce dossier se font l'écho. Comme le souligne Guillaume Baychelier à propos de la représentation de l'espace spécifique qu'est le vide sidéral, cette figuration témoigne d'un « questionnement sur la relation du joueur à la spatialité des images qu'il fréquente ». Dans le cas du vide spatial, l'espace se caractérise par une « absence de repère », « contrastant ainsi avec la nécessité de s'orienter propre au

parcours vidéoludique ». L'espace galactique est un lieu d'errance, de voyage, d'exploration, qui rejoint une certaine conception du jeu vidéo comme exploration des possibles formalisés par la représentation de l'espace propre au médium. Baychelier insiste : « le recours à la science-fiction permet d'étendre les modalités de représentation de l'espace vidéoludique comme la teneur des expériences qui y sont afférentes. »

- 7 Depuis *Spacewar*, adopter le genre science-fictionnel dans une œuvre vidéoludique ne relève plus exclusivement de la facilité technique (celle notamment, de pouvoir s'éloigner de notre réalité empirique parfois difficile à représenter) mais propose plutôt un espace des possibles ludiques élargi. Introduire de nouvelles mécaniques de gameplay (comme l'aide obtenue grâce aux conseils d'une intelligence artificielle), construire de bien des manières d'autres mondes possibles à explorer (comme l'univers généré procéduralement dans *No Man's Sky*), diversifier les capacités des personnages (comme les augmentations d'Adam Jensen dans *Deus Ex : Human Revolution*) : la science-fiction permet, au même titre que d'autres genres populaires tels que la fantasy, de renouveler le langage du médium. Néanmoins, pour ce faire, nul besoin d'inscrire le genre dans une débauche pyrotechnique : Estelle Dalleu évoque de manière stimulante les représentations fondées uniquement sur le mode texte. Espace de mots, espace d'interaction limité aux mots, ces jeux renvoient à la médiation technique imposée par le jeu vidéo pour accéder au monde fictionnel à explorer. Si la médiation textuelle, toujours existante dans certains jeux à l'heure actuelle, semble aujourd'hui un choix radical, elle donne à voir sa propre présence et souligne par la même occasion l'existence de médiations complexes (points de vue, visualisations, paysages sonores, etc.) lors de l'exploration de tout univers, quel que soit sa représentation. L'attention portée sur ces médiations renvoie aussi au voile de tout langage, qui ne donne jamais accès qu'imparfaitement à l'espace fictionnel, ce qui peut se traduire très concrètement lors du jeu : prisonnier du point de vue de la caméra fictive, le joueur de tout jeu vidéo en trois dimensions n'accède à l'espace représenté que par ce biais, qui peut connaître toute sorte d'aléas (vue bloquée par des artefacts, impossibilité de voir l'avatar, etc.).
- 8 Malgré ces problèmes techniques potentiels, le jeu vidéo se donne à voir comme un lieu à explorer, comme une *terra incognita* débordant de notre monde empirique. Et qui dit étendue à sonder, à sillonner, dit espace d'errance et de voyage. Dans leur article, Ray et Laperrière reviennent sur le caractère explorable de ces mondes imaginaires mis sur pied par le jeu vidéo et « structurés par les règles d'une simulation ». Comme ils le rappellent, citant Genvo, le jeu vidéo, « à la différence du jeu classique, ne nécessite pas qu'on en connaisse les règles par avance » (2009, p.112), favorisant ainsi l'omniprésence de l'exploration dans les mécaniques de gameplay. Plusieurs motifs récurrents viennent rythmer cette exploration ou cette errance vidéoludique. Celui de la porte, celle qui ouvre la voie au joueur pour pénétrer dans le monde du jeu (comme lorsque l'ouverture de la porte de l'Abri 13 dans *Fallout* crée le contact entre une communauté autarcique et un désert post-apocalyptique dont elle ignore tout). Celui du labyrinthe, qui contraint le joueur à suivre un parcours précis, auquel Triclot oppose celui, ouvert et moins contraint, de la galaxie. Or, loin de ne constituer qu'un croisement thématique, ces différents motifs – et, plus généralement, la question de l'exploration dans le jeu vidéo – poussent le joueur à « adopter une dynamique similaire à la science-fiction », comme le soulignent Ray et Laperrière : en errant dans ces espaces du jeu, le joueur produit une fiction « libre, mais conforme aux caractéristiques et aux lois de l'univers qu'il explore », empruntant ainsi les mêmes « sentiers que l'imagination suit pour appréhender le réel ».

- 9 Au-delà de cette exploration libre, erratique, se déploie également une exploration plus intentionnelle : celle du voyage, dans l'espace comme dans le temps. Dans son article, Fleur Hopkins met en lumière un lieu de voyage particulier : celui du corps, humain, animal ou monstrueux. Qu'il s'agisse d'une exploration à visée éducative ou d'un combat du joueur vis-à-vis d'une maladie ou du corps tout entier, cette aventure intérieure convoque des motifs récurrents, tels que la miniaturisation des personnages, ou l'intégration d'innovations technologiques permettant le déplacement et l'action au sein de cet environnement de jeu particulier. Le cadre interactif du jeu vidéo offre la possibilité de ne pas se contenter d'une thématique graphique sur laquelle un gameplay générique prendrait place : Fleur Hopkins montre comment l'interface elle-même peut bénéficier d'une narrativisation en rapport avec les actions à accomplir au sein de la diégèse. On explore ainsi un espace infiniment petit en mobilisant une représentation des outils nécessaires à ce type d'exploration dans le monde réel, ce qui induit un double jeu intéressant à observer.
- 10 Le voyage se déploie également dans le temps, comme l'examine l'article de Kernec'h et Personnic. Thématique privilégiée de la science-fiction depuis Wells, elle permet à nouveau de multiplier les mondes possibles (dont l'exploration d'époques passées, comme dans la licence *Assassin's Creed*, ou futures). Mais au-delà de l'aspect thématique, le voyage dans le temps permet d'explorer aussi la linéarité du récit et de matérialiser par des mécaniques de gameplay (comme le fait de modifier la dernière séquence d'actions réalisées, comme dans *Life is Strange*) les hiatus entre la diégèse et la ludicgèse, c'est-à-dire l'histoire telle que racontée par le jeu et l'histoire telle que le joueur l'actualise au fil de sa performance.
- 11 Ces explorations des espaces proposés par le jeu, quelle que soit leurs modalités, sont tributaires de l'accès à ces espaces. Un bref détour par la thématisation dans les œuvres de science-fiction du jeu vidéo ou de technologies proches, proposant des lieux à arpenter, va permettre de développer cette idée.
- 12 Dès les années 1980, la science-fiction littéraire et cinématographique accueille le jeu vidéo parmi ses motifs. En effet, plusieurs œuvres littéraires font immédiatement référence au jeu vidéo ou aux technologies recourant, comme lui, au numérique, notamment le réseau Internet. *Chants des étoiles* (*Songs from the Stars*, 1980) de Norman Spinrad par exemple décrit une expérience virtuelle générée par un ordinateur. *Neuromancien* (*Neuromancer*, 1984) de William Gibson développe l'idée de « cyberspace », comme « représentation graphique de données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain » (Gibson, 2003, p. 64). Plus encore, le roman cyberpunk *Le Samouraï virtuel* (*Snow Crash*, 1992) de Stephenson emploie le terme « avatars » (terme omniprésent dans le domaine du jeu, qu'il soit sur table ou vidéo) pour décrire les simulations de formes humaines qui peuvent interagir au sein du Metaverse, un espace partagé en réalité virtuelle préfigurant un des successeurs d'Internet (à une période où l'utilisation de ce dernier est en pleine expansion). Si le terme « avatar » utilisé dans le sens de « représentation du joueur à l'écran » ne doit pas sa paternité à *Snow Crash*, ce roman a contribué à sa popularisation.
- 13 À la suite de ces exemples, parmi d'autres, le jeu vidéo va être régulièrement l'objet d'un lieu commun spécifique au sein des représentations artistiques : il est décrit comme un espace « à part de la réalité », comme un « monde parallèle », tantôt refuge face à une réalité décevante, tantôt piège où s'engouffre le personnage. Cette dualité du jeu vidéo, entre espace de liberté et source de danger, dépasse les frontières de la littérature ; au

cinéma, le film *Tron* (1982) de Lisberger figure un créateur de jeu vidéo qui est « digitalisé » par l'intelligence artificielle qui protège les fichiers auxquels il tente d'accéder, le projetant ainsi au sein même du système informatique, condamné à y vivre ou à y périr.

- 14 À ce lieu commun du jeu vidéo comme « monde parallèle » se greffe un corollaire : celui de la traversée, du passage entre ces deux mondes, de l'accès possible à ce monde parallèle à partir du monde réel. Cet accès est régulièrement cristallisé par l'objet technique intermédiaire qu'est l'écran. Comme le montre Sonny Walbrou, les figures de l'écran traversé deviennent légion à partir des années 1980, et plus particulièrement dans le discours médiatique. Cette traversée de l'écran s'articule plus particulièrement autour de la question du joueur et de son corps, faisant du jeu vidéo une pratique éminemment corporelle : l'écran devient ainsi lieu de passage et d'expérience, mais aussi lieu de perception.
- 15 De l'espace à l'écran, ce parcours des différentes contributions de ce numéro de la revue place les rapports entre science-fiction et jeu vidéo sous le sceau de l'exploration d'univers fictionnels riches et ouverts. Alain Damasio, auteur de *La Horde du contrevent* (2004), apporte enfin le point de vue du concepteur de ces univers fictionnels contraints dans leur expression par les spécificités du médium qui accueille leur déploiement : il revient ainsi sur les tensions entre toile de fond, narration et gameplay lors du développement de *Remember Me* (2013) et sur les difficultés propres à l'écriture pour ce médium.
- 16 Ce tour d'horizon de l'espace vidéoludique de la science-fiction appellerait encore de nombreux développements : nous ne pouvons que rejoindre Andrew Ferguson dans son éditorial de *Foundation* et souhaiter avec lui que d'autres laboureurs travaillent ces vastes champs dans l'avenir. Ils devraient trouver dans ce numéro matière à organiser l'espace en friche.

---

## BIBLIOGRAPHIE

### Ludographie

*Assassin's Creed*, Ubisoft, 2004-2018.

*Deus Ex : Human Revolution*, Eidos Montréal, Square Enix, 2011.

*EVE Online*, CCP, 2003.

*Galaga*, Namco, 1981.

*Galaxian*, Namco, 1979.

*Gradius*, Konami, 1985.

*Life is Strange*, Dontnod Entertainment, Square Enix, 2015.

*No Man's Sky*, Hello Games, 2011.

*Remember Me*, Dontnod Entertainment, Square Enix, 2013.

*Space Invaders*, Taito, 1978.

*Spacewar*, Steve Russel, 1962.

## Bibliographie

Damasio Alain, *La Horde du contre-vent*, Clamart, La Volte, 2004.

Ferguson Andrew (ed.), "Special Section : SF and Video Gaming", dans *Foundation. The International Review of Science Fiction*, Volume 44.1, number 120, 2015, p. 11-104.

Genvo Sébastien, *Le Jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2009, coll. « Communication et civilisation ».

Gibson William, *Neuromancien (Neuromancer, 1984)*, trad. J. Provost, J'ai Lu, [1985] 2003.

Higgins David M., "Rêves d'accumulation : l'économie dans les jeux vidéo de science-fiction" (« Dreams of Accumulation : The Economics of SF Video Games », 2016), trad. J.L. Trudel et L. Gerbier, *Res Futurae*, n° 12, 2018 ; en ligne, URL : <https://journals.openedition.org/resf/1998> (consultée le 16 décembre 2018).

Schmeink Lars, « Piller, Tuer, Survivre » : Apocalypse zombie, exploration et expérience vécue dans DayZ » (« "Scavenge, Slay, Survive" : The Zombie Apocalypse, Exploration, and Lived Experience in DayZ », 2016), traduction A. Ray et I. Langlet, *Res Futurae*, n° 12, 2018 ; en ligne, URL : <https://journals.openedition.org/resf/2140> (consultée le 16 décembre 2018).

Spinrad Norman, *Chants des étoiles (Songs from the Stars, 1980)*, trad. J.P. Pugi, Calmann-Lévy, 1982.

Stephenson, *Le Samouraï virtuel (Snow Crash)*, trad. G. Abadia, Laffont, 1996.

Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011, coll. « Zones ».

Tringham Neal R., *Science Fiction Video Games*, Boca Raton, CRC Press, 2014.

## Filmographie

Lisberger Steven, *Tron*, 1982.

## NOTES

1. Traduction suggérée : « Ensemble, elles [ces contributions] constituent une invitation à rayonner et à trouver ses propres croisements – car le champ est vaste et les laboureurs encore peu nombreux »

---

## AUTEURS

### JULIE DELBOUILLE

Julie Delbouille est boursière FRESH (FNRS) au sein du Département des Médias, Culture et Communication de l'Université de Liège. Ses recherches doctorales se focalisent sur les processus d'identification et de distanciation entre le joueur et les avatars vidéoludiques non-personnalisables. Elle est membre du Laboratoire d'Étude sur les Médias et la Médiation de l'ULg (LEMME), du Laboratoire interuniversitaire du Jeu et des Mondes Virtuels (LabJMV) et du Liège Game Lab.

### BJÖRN-OLAV DOZO

Björn-Olav Dozo enseigne les cultures populaires à l'Université de Liège. Après une thèse sur la vie littéraire belge francophone durant l'entre-deux-guerres (voir les livres *La vie littéraire à la toise*, 2010 ; *Mesures de l'écrivain*, 2011), il a axé ses recherches sur la bande dessinée et le jeu vidéo. Co-fondateur du groupe de recherche sur la bande dessinée ACME et du Liège Game Lab, il mène des recherches en humanités numériques sur la presse de jeu vidéo et sur la réalité virtuelle utilisée dans l'enseignement.

### LISON JOUSTEN

Lison Jousten est titulaire d'un master en arts du spectacle spécialisé en spectacle et images numériques (ULg, 2012) et d'un master international en études cinématographiques et audiovisuelles (ULg/Paris 3/Lille 3, 2014). Depuis 2014, elle est assistante au département des Médias, Culture et Communication à l'Université de Liège, où elle mène une recherche doctorale sur la monstruosité cinématographique. Elle est membre du Liège Game Lab.